

Aplicativo Mobile Auxiliar no Aprendizado de Matemática Básica

Alex Ferreira; José Américo Dos Santos Mendonça;

Instituição: IFSP - Câmpus Campinas;

Objetivo

Desenvolver um aplicativo em língua portuguesa para a fixação das operações básicas da Matemática (adição, subtração, multiplicação e divisão). Denominado Calculus, o aplicativo apresenta uma série de exercícios, sobre tais operações, divididos em três níveis: fácil, médio e difícil.

Introdução

O jogo é um excelente instrumento usado para auxiliar no desenvolvimento intelectual da criança e do adolescente. A criança compreende os passos do processo de aprendizagem, de maneira que estimule o interesse no conteúdo. Compreendendo os passos do processo de aprendizagem de um dado conceito, que estimule o desenvolvimento do raciocínio lógico. Jogos propiciam uma alternativa interessante para o reforço e fixação do ensino, por meio de ações repetitivas do ato de brincar. O uso de jogos educacionais como auxiliar no ensino da matemática faz com que crianças testem e exercitem sua criatividade, instigando-as a conhecerem as contas básicas de matemática. [1]

Materiais e Métodos

A linguagem de programação utilizada é Java, com a plataforma do Android Studio da Google. O Android Studio, é uma IDE para desenvolvimento na plataforma Android baseado no IntelliJ Community Version. Com o mesmo objetivo do Eclipse + ADT (Android Developer Tools), ele provê um ambiente de desenvolvimento, debug, testes e profile multiplataforma para Android. [2]



Figura 1: Menu Início.

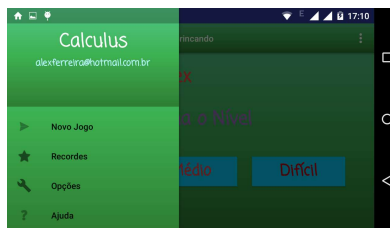


Figura 2: Menu Opções.

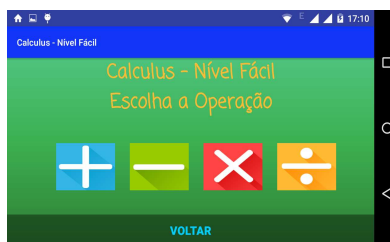


Figura 3: Menu Nível Fácil.



Figura 4: Nível Médio – Cálculos Aleatórios

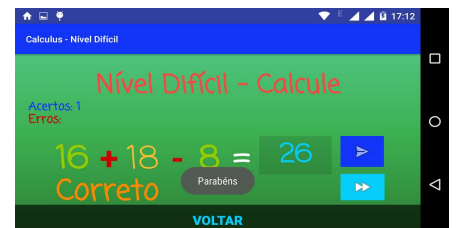


Figura 5: Nível Difícil, 2 Operações.

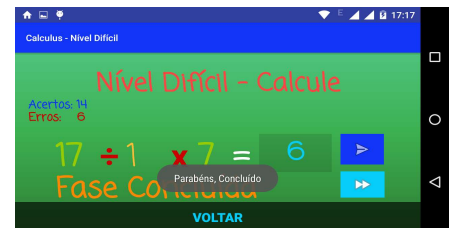


Figura 6: Fase Concluída.

Conclusão

Calculus é um aplicativo mobile com interface simples, porém com objetivo concreto de auxiliar o ensino da matemática, à crianças com dificuldades ou aquelas que desejam praticar as operações.

Referências

[1] KISHIMOTO, Tizuko Marchida. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 1996,1997.

[2] IMASTER - Coding your Business. <http://imasters.com.br/mobile/android/>

Acessado em 12/09/2016.